

MEMBANGUN EKOSISTEM KREATIF ANAK: KISAH - KREATIVITAS DAN INOVASI SENI ANAK DALAM HARMONI

Olivia Gondoputranto^{*)}, Liestya Padmawidjaja, Henry Susanto Pranoto,
Hendra Hendra, Michelle Angel
Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

^{*)}Penulis Korespondensi: olivia.gondoputranto@ciputra.ac.id

Abstrak: Kampung Bakat di Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya, menghadapi keterbatasan dalam pengembangan kreativitas anak-anak, khususnya di bidang seni. Permasalahan yang muncul meliputi ketiadaan fasilitator profesional, minimnya ruang ekspresi, serta rendahnya pemanfaatan potensi seni sebagai sarana pemberdayaan sosial. Menjawab tantangan tersebut, program pengabdian masyarakat “KISAH – Kreativitas dan Inovasi Seni Anak dalam Harmoni” dirancang sebagai solusi berbasis komunitas dengan pendekatan seni visual dan pertunjukan. Metode pelaksanaan mencakup sosialisasi, pelatihan dalam dua kelas utama (*3D Fashion Art* dan *Performing Art: Suara Bakat*), pendampingan, evaluasi, serta penguatan keberlanjutan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan ekspresif anak-anak, yang tecermin dari karya seni *3D fashion tote bag* yang dihasilkan serta pertunjukan yang mendapat respons positif dari masyarakat. Selain memberikan dampak edukatif, program ini juga membuka peluang ekonomi melalui pemasaran produk berbasis daur ulang. Program ini terbukti efektif sebagai model pemberdayaan anak di kawasan urban marginal dengan mengintegrasikan seni, budaya lokal, dan partisipasi komunitas.

Kata kunci: fesyen, kreativitas, pelatihan, pemberdayaan anak, seni pertunjukan

Abstract: Kampung Bakat in Sukomanunggal Sub-district, Surabaya, faces challenges in developing children's creativity, particularly in the arts. The issues include the lack of professional facilitators, limited spaces for creative expression, and underutilization of the potential of art as a tool for social empowerment. In response to these challenges, the community service program “KISAH – Creativity and Innovation of Children's Art in Harmony” was developed as a community-based solution, incorporating both visual and performing arts. The implementation method includes socialization, training in two main classes (*3D Fashion Art* and *Performing Art: Suara Bakat*), mentoring, evaluation, and efforts to strengthen sustainability. The results demonstrated a significant improvement in the children's technical and expressive skills, evident in the *3D fashion tote bag* artworks created and performances that received positive feedback from the community. In addition to its educational impact, the program also created economic opportunities by marketing products made from recycled materials. This program has proven to be an effective model for empowering children in marginalized urban areas by integrating art, local culture, and community participation.

Keywords: fashion, creativity, training, children empowerment, performing art

PENDAHULUAN

Pengembangan potensi anak melalui pendekatan seni telah lama menjadi bagian penting dalam pendidikan nonformal dan pemberdayaan komunitas. Seni tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi dan pembentukan identitas diri, tetapi juga sebagai alat edukatif untuk membangun kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama (Schneider & Rohmann, 2021; Lawton, Walker, & Green, 2019). Di tengah tantangan era digital dan meningkatnya tekanan sosial ekonomi pada masyarakat urban, anak-anak membutuhkan akses dan ruang untuk mengembangkan sisi kreatif mereka, terutama bagi mereka yang tinggal di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur dan fasilitas (Abdullah dkk., 2025; Megawati & Maulana, 2024).

Pendekatan pendidikan seni berbasis komunitas mampu meningkatkan literasi budaya dan keterampilan sosial anak-anak di wilayah kurang terlayani (Lestari & Andari, 2023; Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024). Seni kreatif yang diintegrasikan dengan prinsip keberlanjutan juga menjadi isu penting dalam implementasi Rencana Pembangunan Berkelanjutan 2030 (Juliana dkk., 2023; Tandiyono & Maruta, 2021). Seni pertunjukan tradisional dapat menjadi medium yang efektif dalam mentransmisikan nilai-nilai budaya lokal serta memberdayakan anak secara psiko-sosial (Mardizal, Sanusi, & Ramatni, 2024; Ruastiti, Rai, & Sidia, 2023; Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021). Maka, inisiatif yang menggabungkan seni, pendidikan, dan pemberdayaan sosial memiliki urgensi yang tinggi serta relevansi praktis yang signifikan (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Zunaidi, 2024).

Kampung Bakat, yang terletak di wilayah Sukomanunggal, Surabaya, merupakan kawasan padat penduduk dengan tantangan sosial ekonomi yang kompleks. Meskipun akses terhadap

pendidikan seni telah tersedia, bentuknya masih bersifat informal dan sporadis. Jumlah dan kapasitas fasilitator seni juga masih terbatas. Meskipun terdapat ruang untuk latihan seni, belum tersedia ruang kreatif khusus yang memungkinkan anak-anak menampilkan karya mereka kepada masyarakat. Kondisi ini membatasi peluang anak-anak untuk mengembangkan dan mengeks-presikan potensi kreatif mereka secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan tokoh masyarakat setempat, Kampung Bakat memerlukan program pelatihan seni yang lebih terstruktur, bervariasi, dan berkelanjutan, yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir karya seni, tetapi juga pada proses pembelajaran kreatif yang mampu membangun kapasitas jangka panjang anak-anak (Abdullah dkk., 2025; Megawati & Maulana, 2024).

Pengembangan ekosistem kreatif bagi anak-anak di Kampung Bakat merupakan upaya strategis yang tidak dapat dipisahkan dari paradigma pemberdayaan komunitas berbasis seni dengan orientasi keberlanjutan. Pendekatan ini berangkat dari keyakinan bahwa seni bukan sekadar sarana ekspresi estetis, melainkan juga alat yang efektif untuk memperkuat kapasitas kognitif, sosial, dan budaya masyarakat, sebagaimana ditegaskan dalam konsep *community-based arts education* (Lawton, Walker, & Green, 2019; Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024). Melalui seni, komunitas tidak hanya mampu mempertahankan identitas budayanya, tetapi juga membangun daya lenting sosial di tengah berbagai keterbatasan yang dihadapi (Megawati & Maulana, 2024; Tandiyono & Maruta, 2021).

Dalam konteks lokal Kampung Bakat, program KISAH – Kreativitas dan Inovasi Seni Anak dalam Harmoni diinisiasi sebagai respons langsung terhadap keterbatasan akses terhadap ruang kreatif yang layak, minimnya jumlah fasi-

STATES OF THE ARTS

Mengembangkan ekosistem kreatif untuk anak-anak di Kampung Bakat Sukomanunggal melalui program "KISAH"



Gambar 1 State of the Art Program KISAH

litator seni profesional, serta rendahnya kesadaran masyarakat akan potensi ekonomi kreatif yang berorientasi pada prinsip keberlanjutan. Program ini dikembangkan dengan dua fokus utama. Pertama, penguatan keterampilan seni visual melalui *3D Fashion Art*, yang mendorong pemanfaatan bahan daur ulang menjadi produk bernilai guna (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Lestari & Andari, 2023). Kedua, penguatan seni pertunjukan melalui *Swara Bakat*, yang menempatkan narasi budaya lokal sebagai inti dari ekspresi artistik anak-anak.

Kedua pilar tersebut dirancang tidak hanya sebagai media pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran kritis tentang pentingnya kolaborasi sosial dan kewirausahaan berbasis komunitas. Pendekatan ini berupaya menciptakan ekosistem kreatif yang berkelanjutan, di mana proses pembelajaran seni berlangsung seiring dengan penguatan jalinan sosial, pengembangan karakter, serta penciptaan peluang ekonomi mikro bagi komunitas. Faktor-faktor kunci dalam pengembangan ekosistem tersebut dimulai dari proses

identifikasi kebutuhan komunitas, pelaksanaan program yang terintegrasi dengan potensi lokal, hingga terwujudnya ekosistem kreatif yang berkelanjutan, berbasis nilai budaya, serta mampu memberikan manfaat ekonomi dan sosial secara berkelanjutan (Tandiyono & Maruta, 2021).

Permasalahan seperti keterbatasan akses terhadap fasilitator seni yang berpengalaman, ruang ekspresi yang belum optimal, serta rendahnya keterampilan dalam pengelolaan karya seni secara berkelanjutan menjadi latar belakang utama program ini. Untuk itu, program ini disusun sebagai solusi yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Program ini menggabungkan pendekatan seni visual, seni pertunjukan, dan pemanfaatan bahan daur ulang yang dikontekstualisasikan dengan isu keberlanjutan lingkungan. Seluruh kegiatan dirancang tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan kreatif anak-anak, tetapi juga untuk memperkuat jalinan sosial antara anak, keluarga, dan komunitas. Dengan merujuk pada praktik terbaik dalam pendidikan seni berbasis masyarakat, program ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan spesifik anak-anak di wilayah urban marginal secara holistik dan transformatif (Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024; Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021).

Meskipun telah terdapat inisiatif lokal yang dipelopori oleh tokoh masyarakat dalam membangun kesadaran seni melalui kegiatan informal, pendekatan tersebut masih bersifat sporadis dan belum terintegrasi secara sistematis (Tandiyono & Maruta, 2021; Zunaidi, 2024). Komunitas Kampung Bakat masih menghadapi tantangan serius, terutama dalam hal akses terhadap pendidikan alternatif dan pengembangan kreativitas anak. Permasalahan utama yang diidentifikasi antara lain: kurangnya fasilitator profesional di bidang seni, ketiadaan ruang ekspresi yang memadai bagi anak-anak, serta rendahnya literasi

digital yang menghambat potensi pemasaran produk seni lokal (Abdullah dkk., 2025; Megawati & Maulana, 2024). Oleh karena itu, KISAH dirancang sebagai program yang mengintegrasikan pendekatan seni visual dalam bentuk produk fesyen, seni pertunjukan, dan praktik keberlanjutan melalui penggunaan bahan daur ulang (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Lestari & Andari, 2023). Seluruh kegiatan dirancang dengan metode partisipatif dan berbasis komunitas agar mampu memberikan dampak yang berkelanjutan dan memberdayakan secara menyeluruh (Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024; Zunaidi, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program KISAH – Kreativitas dan Inovasi Seni Anak dalam Harmoni dirancang dengan pendekatan partisipatif berbasis komunitas yang sistematis untuk menjawab tantangan sosial, kultural, dan edukatif yang dihadapi oleh anak-anak di Kampung Bakat. Metode pelaksanaan ini menekankan kolaborasi aktif antara tim pengabdian, fasilitator lokal, dan masyarakat setempat sehingga memungkinkan transfer pengetahuan dan keterampilan secara inklusif dan berkelanjutan. Tahapan pertama adalah sosialisasi program, yang dilakukan melalui dialog terbuka bersama tokoh masyarakat, orang tua peserta, dan pengelola ruang seni lokal. *Focus group discussion* dilakukan untuk mengidentifikasi potensi, kebutuhan, serta aspirasi anak-anak dan warga sekitar. Teknik ini penting untuk memastikan bahwa program yang dirancang tidak bersifat *top-down*, melainkan sesuai dengan konteks sosial dan budaya masyarakat setempat (Megawati & Maulana, 2024; Zunaidi, 2024).

Selanjutnya, dilakukan pelatihan seni terstruktur yang terbagi dalam dua fokus utama:

seni visual dan seni pertunjukan. Pelatihan ini disusun dengan pendekatan konstruktivistik, di mana anak-anak diarahkan untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menciptakan karya, mengeksplorasi bahan bekas sebagai media, serta berdiskusi tentang proses dan makna karya mereka (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Lestari & Andari, 2023). Pada kelas seni visual, anak-anak diajarkan teknik pembuatan ilustrasi fesyen tiga dimensi menggunakan limbah tekstil. Sementara itu, kelas seni pertunjukan menekankan pada penggalian cerita lokal yang dipentaskan secara kreatif dengan melibatkan elemen musik dan properti daur ulang (Ruastiti, Rai, &

Sidia, 2023; Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021).

Meskipun tidak mengandalkan teknologi digital secara kompleks, program ini tetap mengimplementasikan penggunaan teknologi sederhana melalui dokumentasi karya anak-anak menggunakan ponsel serta pemanfaatan media sosial lokal sebagai sarana publikasi hasil pelatihan. Pendekatan ini selaras dengan praktik pemberdayaan komunitas melalui teknologi yang adaptif dan terjangkau (Abdullah dkk., 2025). Selama program berlangsung, dilakukan pendampingan intensif oleh mahasiswa dan dosen lintas disiplin yang berperan sebagai fasilitator, mentor, sekali-



Gambar 2 Pelatihan 3D Fashion Art

gus jembatan komunikasi antara peserta dan masyarakat luas. Aktivitas pendampingan tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada penguatan karakter dan kolaborasi antarpeserta. Fasilitator lokal juga terlibat secara aktif untuk memperkuat keberlanjutan dan kemandirian komunitas setelah program berakhir (Megawati & Maulana, 2024; Zunaidi, 2024).

Tahap akhir program melibatkan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara berkala selama program berlangsung melalui jurnal refleksi peserta, wawancara singkat, dan observasi proses belajar. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan di akhir program untuk mengukur dampak keterampilan yang diperoleh, keberhasilan produksi karya, serta keterlibatan peserta dalam pentas seni komunitas.

Hasil evaluasi ini tidak hanya digunakan sebagai umpan balik bagi tim pelaksana, tetapi juga sebagai dasar penyusunan modul pelatihan yang dapat direplikasi. Partisipasi mitra komunitas dalam seluruh tahapan pelaksanaan menjadi elemen sentral keberhasilan program ini. Mitra tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai pengelola, narasumber lokal, serta penghubung antarpemangku kepentingan. Hal ini memperkuat prinsip kepemilikan, yang menjadi kunci keberlanjutan dalam program pengabdian berbasis komunitas (Zunaidi, 2024).

Program KISAH menyelenggarakan dua bentuk pelatihan utama, salah satunya adalah kelas *3D Fashion Art* (Gambar 1). Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan bagaimana membuat karya seni ilustrasi fashion tiga dimensi dengan



Gambar 3 Pelatihan Performing Art Swara Bakat



Gambar 4 Poster Acculturate Festival

menggunakan limbah kain. Materi yang diberikan mencakup pengenalan prinsip desain, eksplorasi tekstur, teknik gunting-tempel, serta pembuatan produk jadi seperti totebag. Anak-anak dilatih untuk mengolah limbah kain bekas menjadi produk seni yang bernilai tinggi, baik berupa ilustrasi fesyen 3D maupun produk fashion seperti totebag. Mereka juga diajak untuk memahami lebih dalam bagaimana menerapkan prinsip dan elemen desain guna menghasilkan karya yang berkualitas dan bernilai estetika. Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam seni visual, pelatihan ini juga menanamkan kesadaran akan pentingnya keberlanjutan dan pemanfaatan bahan daur ulang sebagai bagian dari proses kreatif yang bertanggung jawab terhadap lingkungan (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Lestari & Andari, 2023).

Kelas *Swara Bakat* dalam program KISAH dirancang khusus untuk membangun kepercayaan diri anak-anak melalui seni pertunjukan (Gambar 2). Dalam kelas ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk menciptakan naskah cerita yang diambil dari pengalaman pribadi mereka sendiri. Naskah tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk pertunjukan seni seperti ludruk, puisi vokal, serta penggunaan alat musik sederhana yang dibuat dari barang bekas. Melalui kegiatan *performing art* ini, *Swara Bakat* tidak hanya memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri, tetapi juga memperkenalkan mereka pada seni tradisional yang kurang dikenal oleh generasi muda saat ini. Dengan demikian, anak-anak dapat lebih memahami dan menghargai budaya lokal, sekaligus mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri melalui

proses pertunjukan yang melibatkan penggunaan properti artistik dari bahan daur ulang (Ruastiti, Rai, & Sidia, 2023; Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021).

Selama proses pelatihan, peserta didampingi oleh mahasiswa dan dosen dari lintas jurusan yang berperan sebagai fasilitator. Evaluasi program dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* untuk mengukur keterampilan dasar peserta sebelum pelatihan dan *post-test* untuk menilai perkembangan kemampuan mereka setelah mengikuti pelatihan. Penilaian dilakukan melalui observasi performatif, penghitungan jumlah karya yang dihasilkan, serta umpan balik dari komunitas sekitar. Program ini dirancang agar berkelanjutan dengan memberikan pelatihan kepada fasilitator lokal serta membentuk kelompok seni binaan yang mampu melanjutkan kegiatan secara mandiri (Megawati & Maulana, 2024; Zunaidi, 2024; Tandiyono & Maruta, 2021). Produk hasil karya anak-anak akan dipamerkan dalam berbagai acara, salah satunya pada acara *Acculturate Festival*, sebagai sarana promosi dan penjualan karya anak-anak Kampung Bakat (Gambar 3).

Dalam pelaksanaan *Swara Bakat*, para peserta tampil dalam pentas seni yang menjadi bagian dari *Acculturate Festival*. Sementara itu, hasil karya kelas *3D Fashion Art* berupa totebag kreatif yang dibuat dari limbah kain hasil *up-*

cycle juga dipamerkan dan diperjualbelikan pada festival tersebut. Selain berkarya, anak-anak juga dibimbing untuk belajar bagaimana cara memasarkan dan menjual hasil karya seni mereka secara langsung di acara tersebut. Dengan demikian, program ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan seni, tetapi juga menumbuhkan kemampuan kewirausahaan serta memperkuat hubungan jangka panjang antara tim pelaksana dan komunitas Kampung Bakat untuk mendukung kelangsungan program ke depan (Tandiyono & Maruta, 2021; Megawati & Maulana, 2024; Abdullah dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat KISAH mencerminkan adanya transformasi signifikan dalam aspek keterampilan seni, keberanian berekspresi, serta interaksi sosial anak-anak di Kampung Bakat. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa keberhasilan program ini tidak hanya terletak pada jumlah karya yang dihasilkan atau pertunjukan yang diselenggarakan, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses belajar, keterlibatan aktif peserta, dan perubahan cara pandang komunitas terhadap potensi anak-anak mereka (Tabel 1). Penguatan fasilitator, kolaborasi antarpemangku kepentingan, serta pendekatan partisipatif terbukti menjadi

Tabel 1 Target dan Indikator Capaian

Kegiatan	Target Capaian	Indikator Capaian
Kelas <i>3D Fashion Art</i>	Peningkatan kualitas dan keterampilan seni anak-anak	Kualitas karya meningkat, kemampuan desain berkembang, minat dan partisipasi aktif dalam kelas seni
<i>Performing Art: Swara Bakat</i>	Sebuah event pertunjukan seni besar yang menampilkan dan memasarkan karya	Respons penonton, keberhasilan penyelenggaraan acara, keterlibatan anak, dan pengakuan komunitas terhadap karya
Fasilitator seni Profesional	Ketersediaan fasilitator seni berpengalaman untuk mendampingi anak	Jumlah fasilitator yang aktif, keberhasilan transfer ilmu, testimoni peserta, dan konsistensi pendampingan

kunci utama keberhasilan program ini. Pada bagian ini, disajikan uraian mengenai hasil-hasil yang dicapai, yang dilengkapi dengan data, refleksi dari penerima manfaat, serta narasi mengenai keberlanjutan yang dirancang berdasarkan kebutuhan lokal dan daya dukung komunitas (Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024; Megawati & Maulana, 2024; Zunaidi, 2024).

Melalui acara *Acculturate Festival*, dapat dievaluasi bahwa anak-anak Kampung Bakat telah mengalami peningkatan kapasitas kreatif serta menghasilkan dampak sosial dan potensi ekonomi yang positif. Puncak dari seluruh rangkaian kegiatan dalam program KISAH dirayakan dalam sebuah momentum penting: pertunjukan dan pameran karya anak-anak Kampung Bakat di *Acculturate Festival*. Acara ini tidak hanya berfungsi sebagai selebrasi, tetapi juga sebagai panggung nyata untuk mengapresiasi sejauh mana proses kreatif anak-anak berkembang dalam ruang yang aman, terarah, dan suportif. Dalam

balutan musik, gerak, narasi, dan visual, anak-anak tampil membawakan pertunjukan seni yang penuh semangat, mengekspresikan kisah mereka sendiri dengan nuansa kultural yang kuat. Mereka tidak hanya menampilkan hasil latihan, tetapi juga menyampaikan suara dan harapan melalui seni (Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021; Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024).

Pameran hasil karya *3D Fashion Art* berupa totebag daur ulang menjadi bukti konkret kemampuan teknis dan sensibilitas artistik yang telah diasah selama program berlangsung. Di ruang pameran, anak-anak dengan bangga menceritakan proses pembuatan karya mereka kepada pengunjung, memahami nilai dari setiap potongan kain yang mereka olah, serta belajar cara mempresentasikan dan menjual hasil karya mereka secara langsung. Ini adalah bentuk pembelajaran nyata yang membawa seni dari ruang kelas ke ruang sosial. Dengan atmosfer kolaboratif yang hangat, acara ini mempertemukan



Gambar 5 Pameran Karya dan Kios Berjualan Hasil Kreasi Seni Anak-Anak Kampung Bakat



Gambar 6 Pentas Performing Art “Swara Bakat”

anak-anak, orang tua, dosen, dan publik dalam ruang yang menghidupkan harapan baru bahwa kreativitas anak-anak dari komunitas urban marginal bukan hanya layak dilatih, tetapi juga layak diapresiasi (Tandiyono & Maruta, 2021; Megawati & Maulana, 2024).

Terdapat dua hal penting yang dapat disimpulkan sebagai hasil dari pelatihan ini, yaitu peningkatan kapasitas kreatif dan adanya dampak sosial serta ekonomi yang positif (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024; Tandiyono & Maruta, 2021). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan imajinatif. Dalam kelas *3D Fashion Art*, peserta berhasil menghasilkan lebih banyak karya berupa totebag 3D dari pengolahan limbah tekstil yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak Kampung Bakat tidak hanya mampu menginternalisasi prinsip desain, tetapi juga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap eksplorasi material daur ulang.

Karya-karya dari kelas *3D Fashion Art* juga mendapatkan ruang yang layak melalui pameran produk hasil *upcycle*, khususnya totebag dari limbah kain. Tidak hanya dipamerkan, karya-karya tersebut dijadikan media pembelajaran

aktif, di mana anak-anak mempresentasikan sendiri cerita di balik setiap produk—dari proses penciptaan hingga nilai keberlanjutan yang terkandung di dalamnya (Gambar 4) (Pramudiyanti, Dahlia, & Purwanto, 2024). Mereka diajak untuk berinteraksi langsung dengan pengunjung, menjelaskan fungsi, estetika, dan bahkan melakukan penjualan produk secara langsung. Interaksi ini membuka ruang ekonomi kecil sekaligus memperkuat kepercayaan diri mereka sebagai seniman muda yang layak tampil dan dihargai (Tandiyono & Maruta, 2021; Zunaidi, 2024). Tak sekadar ajang unjuk gigi, *Acculturate Festival* menjelma menjadi etalase sosial yang mempertemukan kreativitas, nilai edukatif, dan pemberdayaan dalam satu ruang kolektif yang hidup dan inspiratif.

Hasil pelatihan performing art *Swara Bakat* terlihat jelas ketika para peserta tampil di *Acculturate Festival*, sebuah acara yang memberi mereka panggung formal, penonton nyata, dan apresiasi terbuka. Di titik ini, solusi yang ditawarkan program KISAH menemukan validasinya bahwa anak-anak yang sebelumnya hanya bermain dan berlatih di ruang tertutup kini mampu berdiri di atas panggung besar dengan penuh

percaya diri. Mereka tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mengubah cara pandang masyarakat terhadap potensi mereka.

Reaksi penonton yang antusias, komentar positif dari orang tua, serta dukungan dari komunitas sekitar menjadi indikator nyata bahwa *Swara Bakat* telah menjadi ruang dialog antara ekspresi anak-anak Kampung Bakat dan penerimaan sosial yang lebih luas (Gambar 5) (Ramadhan, Wulandari, & Ruhilla, 2024; Wardani, Jazuli, & Kusumastuti, 2021). Pementasan ini membuktikan bahwa seni bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga instrumen strategis untuk membentuk keberdayaan komunitas. Program ini membuka kemungkinan replikasi dan penguatan di masa depan, di mana seni pertunjukan tidak hanya dimaknai sebagai ekspresi sesaat, tetapi juga sebagai proses pendidikan yang berkelanjutan dan transformatif.

Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya menunjukkan keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman baru tentang proses kreatif yang berkesadaran lingkungan dan bernilai ekonomis. Mereka belajar bahwa setiap potongan kain yang semula dianggap tidak berguna dapat disulap menjadi karya fungsional dengan sentuhan estetika dan narasi personal. Proses ini mendorong mereka untuk lebih kritis dalam memilih material, lebih terampil dalam menata komposisi warna dan bentuk, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan karya mereka kepada khalayak. Mereka juga mulai memahami konsep nilai jual dari karya mereka. Mereka tidak hanya menjadi pengisi acara atau pengrajin pasif, tetapi turut serta sebagai bagian dari proses pemasaran. Mereka dilibatkan dalam cara menyusun harga, menyusun narasi produk, hingga berinteraksi langsung dengan calon pembeli. Kegiatan ini memberi ruang tumbuhnya wawasan kewirausahaan dasar secara alami, yang memperkuat kompetensi sosial mereka sekaligus memperkenalkan

mereka pada bentuk ekonomi kreatif berbasis komunitas. Lebih dari itu, program ini secara tidak langsung menciptakan ekosistem sosial baru di Kampung Bakat (Tandiyono & Maruta, 2021; Abdullah dkk., 2025).

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat KISAH berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis anak-anak di Kampung Bakat melalui pelatihan *3D Fashion Art* dan *performing art Swara Bakat*. Bukti nyata berupa pameran karya daur ulang dan pentas seni di *Acculturate Festival* menunjukkan peningkatan kualitas produk serta kemampuan peserta dalam mengemas narasi dan berinteraksi dengan publik. Data observasi dan testimoni orang tua, fasilitator, serta pengunjung mengonfirmasi adanya peningkatan kepercayaan diri, kesadaran lingkungan, dan kemampuan ekspresi budaya anak-anak. Selain output seni, program ini mendorong terbentuknya struktur sosial baru yang suportif, memperkuat komunitas, dan membuka peluang ekonomi kreatif berbasis partisipasi aktif, sehingga layak dianggap sebagai intervensi sosial berkelanjutan yang berdampak signifikan bagi pengembangan potensi anak di lingkungan urban marginal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Ciputra Surabaya atas pendanaan program Dana Internal Pengabdian Masyarakat (DIMAS) Tahun 2024; kepada seluruh warga Kampung Bakat, Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya, atas dukungan aktif yang telah diberikan sepanjang pelaksanaan program KISAH – Kreativitas dan Inovasi Seni Anak dalam Harmoni; dan kepada pihak-pihak yang telah memberikan

dukungan teknis, moral, dan logistik selama program berlangsung, termasuk pengelola ruang komunitas serta tim dokumentasi yang dengan penuh dedikasi membantu memastikan setiap proses dapat terekam dan terdokumentasi dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, S., Widyastuti, T. A. R., Suharyanto, C. E., Januru, L., Safii, M., Santioso, L. L., Aldin, M., & Faqihuddin, A. (2025). *Pemberdayaan Media Cyber di Era Digital*. Agam: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Juliana, J., Maleachi, S., Sianipar, R., Sitorus, N. B., & Pramono, R. (2023). Sosialisasi pariwisata berkelanjutan di desa wisata Bagot. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15985>.
- Lawton, P. H., Walker, M. A., & Green, M. (2019). *Community-Based Art Education across the Lifespan: Finding Common Ground*. New York: Teachers College Press.
- Lestari, N. W. R. & Andari, I. A. M. Y. (2023). Implementasi pendekatan seni kolase dalam menstimulasi keterampilan abad ke-21 pada anak usia dini. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.1044>.
- Mardizal, J., Sanusi, I., & Ramatni, A. (2024). *Sosiologi Pendidikan*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Megawati, H. & Maulana, H. (2024). *Psikologi Komunitas: Peran Aktif Psikologi untuk Masyarakat*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Pramudiyanti, D. A., Dahlia, D., & Purwanto, P. (2024). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pendampingan pemanfaatan barang bekas. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 3234–3241.
- Ramadhan, B. G., Wulandari, S., & Ruhilla, N. M. (2024). Korelasi pemikiran pendidikan dalam seni berbasis masyarakat dan penerapannya. *Mozaik: Journal of Art and Architecture*, 2(1), 15–21.
- Ruastiti, N. M., Rai, I. W., & Sidia, I. M. (2023). *Seni Pertunjukan bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Schneider, V. & Rohmann, A. (2021b). Arts in Education: A Systematic Review of Competency Outcomes in Quasi-Experimental and Experimental Studies. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.623935>
- Tandiyono, T. E. & Maruta, I. A. (2021). Gerakan Kembali ke Desa melalui peningkatan keterampilan masyarakat desa wisata budaya. *Society Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 166–178. <https://doi.org/10.37802/society.v1i2.124>.
- Wardani, D. P., Jazuli, M., & Kusumastuti, E. (2021). Tari Dayak Grasak: Pembelajaran seni berbasis masyarakat pada grup Bangun Budaya di Dusun Sumber Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 197–206. <https://doi.org/10.15294/jst.v10i2.47747>.
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat: Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Dharma.